

Introduktion til opgaverne

Legendens ridder – I krig

Forenklede fælles mål

Læsning:

Eleven kan anvende grafiske modeller til at få overblik over teksters struktur og indhold.

Fremstilling:

Eleven kan tilrettelægge processer til fremstilling af faglige produkter alene og i samarbejde med andre.

Fortolkning:

Eleven har viden om at læse på, mellem og bag linjerne.

Læringsmål

Eleverne danner sig et overblik over tekstens struktur ved at bruge grafiske modeller.

Eleverne kan producere en bogtrailer.

Eleverne kan stille og besvare reflekterende og perspektiverende spørgsmål til en roman.

Opgaverne er beregnet til anvendelse i forbindelse med værklæsning af *Legendens ridder – I krig* af Jeanette Sigtenborg Rasmussen. Undervisningsforløbet er udarbejdet af Maria Frantzen Sanko.

Målgruppen er 5-6. classes elever, og forløbet strækker sig over 3-4 uger eller 18-20 lektioner.

Forløbet er bygget op efter følgende struktur:

Kapitel 1: Introduktion og stemthed

Eleverne går i dybden med for- og bagside. Eleverne laver forudsigelser, som de følger op på efter læsningen.

Kapitel 2: Førstehåndsindtryk

Eleverne lytter til bogens første kapitel. Eleverne danner indre billeder af verdenen og personerne både individuelt og i samtale.

Kapitel 3: Genrekendskab

Eleverne brainstormer på eventyr og fantasy som genre. Herefter læser eleverne en fagtekst om begge genrer og forholder sig til forskelle og ligheder. Eleverne går herefter kapitel 1 igennem igen og finder genretræk, hvorefter de i plenum laver en ”find en som...” øvelse, der gennemgår genrerne igen.

Kapitel 4: Under læsningen

Eleverne arbejder med kartotekskort, der skal udfyldes efter hvert kapitel. Desuden er der et fagligt nedslag ved kapitlerne 4, 7, 12 og 16.

Det anbefales, at eleverne læser sammen. Altså enten læser i grupper, hvor der laves aftaler om at stoppe op efter kapitlerne og udfylde kort sammen og lave de faglige nedslag. Eller at de faglige nedslag laves samtidig i klassen, da de kan kræve opsamling i plenum.

Kapitel 5: Tekstfordybelse

Eleverne bruger deres kartotekskort til at danne sig et overblik over Elenas udvikling og tekstens struktur.

Kapitel 6: Tanker om teksten

Eleverne arbejder med teksten som helhed. Her fordyber eleverne sig i teksten ved at stille forskellige typer spørgsmål til teksten.

Kapitel 7: Litterær aktivisme

Eleverne laver en bogtrailer.

Organisationsformer og individuelle hensyn

Der arbejdes både individuelt, i makkerpar, i grupper og i plenum. Der kan være en fordel i at inddele eleverne i læsegrupper, således at de er sammen med den samme gruppe under hele forløbet. Så skal der ikke anvendes unødigt tid på at danne nye grupper undervejs.

Elever med læsevanskeligheder kan lytte til teksten på eReolen eller Nota. De kan desuden anvende tale til tekst i opgaverne, som kan hentes ned som skrivbar PDF. Eleverne kan bruge deres oplæsningsprogram til at få læst opgaverne højt.

Jeanette Sigtenborg Rasmussen

LEGENDENS RIDDER

I KRIG



Straarup S Co

*"Tror du stadig på Legenden?" spurgte jeg.
"Jeg ved det ikke," sukkede Nicholas. "Det er svært at tro på en helt,
der ikke dukker op, nu hvor vi har allermest brug for ham."*

Krigen hærger prinsesse Elenas hjemland. Hendes højeste ønske er at kæmpe ved fronten ligesom sin bror, men hun er tvunget til at blive i sikkerhed bag slottets mure. Alting ændrer sig dog, da den gamle fortælling om en mystisk, hætteklædt ridder måske viser sig ikke kun at være en legende. Pludselig befinder Elena sig midt i krigens kaos, men er hun parat til krigens grusomheder og de konsekvenser, der følger med hendes valg?

I krig er første bind i trilogien *Legendens ridder*, der blander elementer fra fantasy og eventyr i et middelalderligt univers. Det er en fortælling om venskab, hemmeligheder, en altødelæggende krig og om, hvordan man finder modet til at kæmpe videre.



Kapitel 1

Introduktion og stemthed

Materiale:

Bøger til klassen samt print af omslaget (jf. forrige sider)

Post-its

1. Se på omslaget (makkerarbejde)

En bogs forside og bagside hedder samlet omslaget. Det skal du undersøge sammen med en makker.

Gå sammen i par.

Jeres lærer udleverer bøger, omslaget og post-its.

Start med forsiden. Jeres lærer sætter et ur på 3 minutter.

1 a. Snak om forsiden:

Snak med din makker om:

- Hvad forestiller den?
- Hvad tænker I på, når I ser den?
- Hvad betyder titlen – og undertitlen?
- Hvad forestiller I jer, at bogen handler om?
- Hvad undrer jer?
- Hvordan er stemningen?

Når de 3 minutter er gået, skriver I alle jeres tanker på de udleverede post-its og placerer dem på forsiden.

1 b. Læs og tal om bagsiden

Læs nu bagsiden sammen med din makker. Læs skiftevis en sætning højt.

Hver gang I har læst et afsnit, taler I sammen om:

- Hvilke informationer får I? Om personer, steder, de ting, der skal ske i bogen?
- Hvad tænker I, efter I har læst den?
- Hvad undrer jer?
- Hvad bliver I nysgerrige på?
- Hvilke forestillinger gør I jer om bogen?

Skriv alle jeres tanker og forestillinger ned på post-its.

2. Del dine tanker (grupper à 4)

Gå sammen med et andet par.

Medbring jeres omslag og post-its.

I skal nu skiftevis i par præsentere en post-it – læs den højt for hinanden og fortæl, hvorfor I har skrevet den ned. Så er det det andet pars tur.

3. Forudsigelser (gruppearbejde)

Til sidst skal I blive enige i gruppen om 4 forudsigelser: 4 ting, I tror, kommer til at ske i bogen.

Skriv dem ned på en ny post-it hver for sig, så I alle har jeres forudsigelser og kan gå tilbage til dem senere i forløbet.

Om lidt skal I præsentere jeres 4 forudsigelser – aftal, hvem der siger hvad.

4. Præsentér jeres forudsigelser (i plenum)

Præsentér jeres 4 forudsigelser for resten af klassen.

Jeres lærer noterer dem på tavlen.

Diskutér: Er der flere grupper, der har de samme forudsigelser? Hvordan kan det være?

Kapitel 2

Arbejde med førstehåndsbildtryk

Materiale:

Arbejdsark 1: Anslaget i print til eleverne

Bog – til læreroplæsning/adgang til lydbog til afspilning for klassen

1. Lyt til teksten (i plenum)

Nu skal du høre første kapitel af *Legendens ridder – I krig*. Du skal faktisk ikke bare høre – du skal nemlig lytte rigtig godt efter. Bagefter skal du kunne beskrive og forklare:

- Hvilke sanser og tanker kapitlet sætter i gang.
- Hvilken verden vi befinder os i.
- Hvordan personerne i den verden har det med hinanden og med deres omgivelser.

Fremgangsmåde:

1. Sæt dig godt til rette. Du kan læne dig tilbage eller lægge armene på bordet og hovedet på armene. Det er en god idé at lukke øjnene. Så skaber man nemmere billeder i hovedet.
2. Lyt til din lærers oplæsning/den oplæsning, din lærer spiller for klassen. Når oplæsningen er slut, går du og resten af klassen videre til punkt 3 i stilhed.
3. Besvar spørgsmål 1-3 på Arbejdsark 1 – alene.
4. Gå sammen med en makker. Tal om, hvad I har svaret på spørgsmålene 1-3.
5. Svar på spørgsmål 4.
6. Saml op i klassen.

Arbejdsark 1: Anslaget

Et anslag er starten på en tekst. Det skal sætte en krog i læseren og trække læseren direkte ind i den verden, som bogen foregår i. Det skal være spændende og vække læserens sanser samt give vigtige informationer om, hvem hovedpersonen er, hvor og hvornår teksten foregår. Måske giver det også et spor til, hvad teksten kommer til at handle om.



Besvar spørgsmålene 1-3 alene.

- 1) Hvilke sanser vækker anslaget hos dig? Hvad kan du høre, smage, se, lugte, mærke? Bladr i din bog og find 2 eksempler på sansninger, som du noterer.

- 2) Hvilken verden er teksten sat i? Hvad får du at vide om fx tid og sted?

- 3) Hvilke personer møder du i teksten? Hvem er de? Hvordan er deres forhold til hinanden?

Gå herefter sammen med en makker. Tal om jeres svar på spørgsmål 1-3.

- 4) Efter samtalen: Hvilke nye tanker er dukket op? Hvilke nye informationer har du fået i samtalen? Var der noget, din makker havde lagt mærke til, som du ikke havde – eller omvendt?

Kapitel 3

Genrekendskab

Materiale:

- 2 stk. tusch/kridt til whiteboard/tavle
- Kridt til at markere startpunkt for stafet på gulvet
- Arbejdsark 2 + 3: Fantasy eller eventyr? i print til eleverne
- Fagtekst om eventyr og fantasy i print til eleverne
- Arbejdsark 4: Find en som ... i print til eleverne

Genrekendskab

På bagsiden af bogen står der, at den blander elementer af fantasy og eventyr.

Men hvad er forskellen på de to genrer? Er det ikke rimelig meget det samme.

I dette kapitel skal du brainstorme på fantasy og eventyr samt læse to små fagtekster og finde ud af, hvad de to genrer har til fælles, og hvad der adskiller dem.

1. Eventyr og fantasy – lynhurtig brainstormstafet (i plenum)

Del klassen i to hold.

Del klassens whiteboard/tavle i to med en streg.

Tegn en kridtstreg på gulvet – dette er holdenes startlinje.

Holdene stiller sig på række bag startlinjen. Den forreste af jer får en tusch/et stykke kridt.

Dette fungerer nu som en stafet.

Jeres lærer sætter et ur (3-5 minutter). Når jeres lærer giver signalet, løber den forreste op og skriver et ord, der passer til fantasy eller eventyr på tavlen. Først når den forreste er tilbage hos holdet og har givet stafetten videre, må den næste løbe. Mens der løbes, må holdet gerne tale sammen om, hvilke ord der passer til fantasy og eventyr. Det gælder om at få så mange ord som muligt på tavlen. Hvis man skriver det samme ord flere gange på tavlen, gælder det kun en gang.

Når uret ringer, finder du din plads igen.

Herefter tæller jeres lærer ordene sammen og finder et vinderhold.

2. Sortér ordene (makkerpar)

Gå sammen med en makker.

Tag et billede af jeres side af tavlen.

Diskutér nu hvert enkelt ord – passer det kun til fantasy? Kun til eventyr? Eller til begge dele?

Skriv dem i kolonnerne på Arbejdsark 2: Fantasy eller eventyr?

Arbejdsark 2: Fantasy eller eventyr?

Gå sammen med en makker.

Tag et billede af jeres side af tavlen.

Diskutér nu hvert enkelt ord – passer det kun til fantasy? Kun til eventyr? Eller til begge dele?

Skriv dem i kolonnerne.



Eventyr	Fantasy	Både eventyr og fantasy
<i>Ord fra brainstorm</i>	<i>Ord fra brainstorm</i>	<i>Ord fra brainstorm</i>

Fagtekst: Eventyr

(lix 27)

Eventyret kan dateres tilbage til middelalderen. Det var oprindeligt en mundtlig tradition. Eventyr skulle fortælle, hvad der var godt og skidt og rigtigt at gøre. Det var først omkring 1800-tallet, at man begyndte at skrive dem ned. Du kender nok Brødrene Grimms eventyr, ikke? Det er egentlig lidt en snydetitel. Brødrene Grimm skrev nemlig ikke deres eventyr selv. De rejste rundt til forskellige byer og samlede historier ind. Man ved derfor ikke, hvem der i sin tid har fundet på eventyrene.

Den slags eventyr kaldes folkeeventyr. Typisk for folkeeventyr er, at de er simple. Der er magiske tal – som fx, 3, 7 og 13. Der indgår ofte fantastiske væsener som trolde, drager og hekse. Og så er de fyldt med modsætninger. Det gode og det onde. Det gamle og det unge. Det smukke og det grimme. I eventyr er alt muligt, og det er løsrevet fra tid og sted. Man kan altså ikke helt sætte en finger på, hvornår eller hvor historien foregår. Historierne er simple og personerne ”flade”. Det betyder, at man ikke får ret meget at vide om dem. De er bare onde eller gamle eller grimme. Det gjorde, at historierne var nemmere at huske, når man skulle fortælle dem videre.

I 1800-tallet begyndte forfattere at finde på eventyr selv. Du har sikkert også læst eller hørt en del af H.C. Andersen. Han skrev kunsteventyr. Kunsteventyret er fyldt med beskrivelser, sanser, smukke steder. Personerne er mere ”runde”. Mere som rigtige folk. De kan fx både være gode og onde på samme tid. De udvikler sig. De lærer. Der er ofte en tydelig morale og måske en kritik af den tid, forfatteren levede i. Eventyr blev fortalt for at lære lytteren noget om verden. Måske skulle man have at vide, at man ikke skulle gå med fremmede – fx ulven og rødhætte. Eller at man skulle tro på sig selv, for man var smuk indeni, som den grimme ælling. Eventyr tager altså fat i temaer, som vi alle sammen kan sætte os ind i.

Fagtekst: Fantasy

(lix 32)

Fantasy som genre opstår først i 1800-tallet. En af de første fantasyromaner er *Alice i Eventyrland*. Her følger Alice en kanin ned i et hul og ender i et eventyrligt land.

Fantasy handler om steder og væsener og begivenheder, der er helt anderledes end den normale verden. De er *fantastiske*.

Fantasy indeholder mange undergenrer, men overordnet skelner man mellem to:

- *High fantasy* – denne form for fantasy foregår i en verden, der er helt og aldeles fri fantasi, og som oftest er fyldt med magi og fantastiske væsner. Det er forfatteren, der bestemmer, hvordan verden ser ud. Om der fx er elvere, om der er drager eller træer, der kan tale. Tænk fx på *Ringenes herre*. Tolkiens ”Herred” findes ikke i virkeligheden. Det minder måske om noget, vi kender, men vi kan ikke pege på et verdenskort og sige, at dér ligger det rigtige Herred. Verden i en high fantasy roman er ofte et middelaldersamfund med slotte, prinsesser, magiske genstande og blodige kampe.
- *Low fantasy* – denne form for fantasy foregår i den verden, vi kender. Alt er helt normalt. Altså lige indtil hovedpersonen falder over en *otherworld*. En anden verden. Det kan være, at hovedpersonen går – eller snubler – gennem en portal til den anden verden ligesom Alice. Eller som børnene i Narnia. Det kan også være, at historien kun foregår i en normal verden, men hvor hovedpersonen bliver opsøgt af nogen eller noget magisk. Tænk fx på Harry Potter, der får besøg af Hagrid. Her støder den normale verden og den fantastiske verden sammen. Der eksisterer med ét magi i den almindelige verden.

I fantasy er verden måske fundet på, men problemerne i den er ret realistiske og handler om vores normale verden – hvordan man har det som menneske, og hvordan vores samfund er skruet sammen og kan gøres bedre. Som fx i *Harry Potter*, der handler om mobning. Om at være ensom. Og om at gøre det rette. Det bliver bare pakket ret fedt ind, når der både er magi og *ham der ikke må nævnes*.

4. Sammenlign jeres svar (gruppearbejde)

Gå sammen med et andet makkerpar.

Sammenlign jeres kolonner.

Er I enige?

Hvis der er noget, det andet makkerpar har skrevet, som du ikke har, så tilføj det i dine kolonner.

5. Gå på jagt i teksten (gruppearbejde)

Bliv i gruppen.

Genlæs anslaget, så I skiftes til at læse et afsnit højt.

Find herefter:

- 4 eksempler på, at *Legendens ridder – I krig* er et eventyr.
- 4 eksempler på, at *Legendens ridder – I krig* er en fantasy-fortælling.

Saml op i klassen.

6. Find en som... (i plenum)

Du får et print af en "find en som"-svarark af din lærer.

Hele klassen rejser sig. Gå rundt mellem hinanden. Find en makker. Stil din makker en af opgaverne på dit ark. Notér din makkers svar og din makkers navn. Byt roller. Det gælder om at få så mange svar og navne på papiret, inden jeres lærer stopper jer.

Saml herefter op i klassen.

7. Justér dine forudsigelser (individuelt og makkerarbejde)

Nu har du fået en masse ny viden.

Du ved, hvordan teksten starter.

Du ved en masse om fantasy og eventyr.

Måske har dine forudsigelser til tekstens handling ændret sig.

Find de forudsigelser, du skrev ned i sidste kapitel.

Måske har du fået nye ideer nu? Skriv dem ned og del dem med en makker.

Arbejdsark 4: Find en som ...

Find en som	Svar	Navn
... kan huske, hvor langt tilbage eventyr kan dateres.		
... kan forklare, hvorfor Brødrene Grimms eventyr er lidt en snydetitel.		
... kan forklare hvad et folkeeventyr er.		
.. kan forklare, hvad der er typisk for folkeeventyr.		
... kan forklare, hvad der er typisk for kunsteventyr.		
... kan forklare forskellen på kunst- og folkeeventyr.		
... kan forklare, hvad High fantasy er.		
... kan beskrive, hvilken slags samfund der typisk ses i en High fantasy-roman.		
... kan give et eksempel på en High fantasy-fortælling.		
... kan forklare, hvad low fantasy er.		
... kan give et eksempel på en low fantasy-fortælling.		
... kan forklare, hvilke temaer der ofte bliver taget op i fantasy.		

Kapitel 4

Under læsningen

Materiale:

23 kartotekskort til alle elever i print

Arbejdsark 5: Tegn det her i print til eleverne

Arbejdsark 6: Design dit eget sværd i print til eleverne

Arbejdsark 7: Sanser

Nu skal du i gang med at læse.

Din lærer fortæller dig, hvordan du skal læse bogen – om du skal læse sammen med en makker, en gruppe, alene, eller om det er bedst for dig at lytte til bogen.

Til hvert kapitel hører et kartotekskort, som det du kan se nedenfor.

Efter hvert kapitel skal du altså udfylde et kort. Om du gør det, lige når du har læst kapitlet, eller om du læser 2-3 kapitler og så bladrer tilbage og udfylder kortet, aftaler du med din lærer. Kortene skal du bruge, når du er færdig med at læse hele bogen.

Der er nogle kapitler, hvor der er særlige opgaver til. Fx at lave en tegning eller google et ords betydning. Husk at tjekke, når du har læst kapitlerne, eller aftal med din lærer, om det er noget, I laver sammen i hele klassen.

God arbejdslyst.

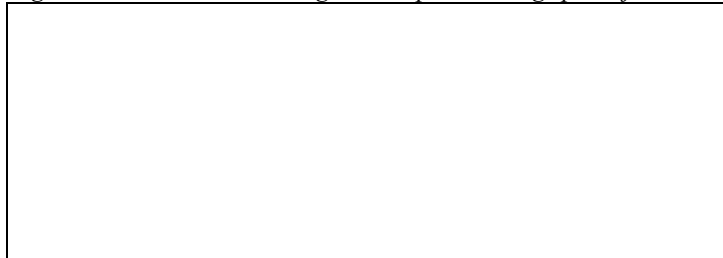
Kartotekskort

Kapitel:

Elenas Instagram –

Hvordan ville Elenas Instagram se ud efter dette kapitel?

Tegn eller sæt billede ind – og husk et par hashtags på linjerne.



Stemning:

Hvordan er stemningen i kapitlet - sæt kryds på strengen

Negativ _____ positiv

Et fedt/nyt ord

Genremarkør

Fantasy:

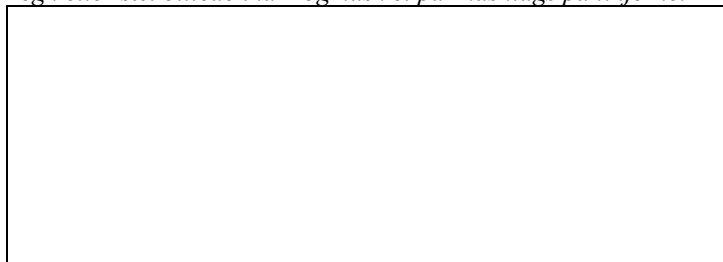
Eventyr:

Kapitel:

Elenas Instagram –

Hvordan ville Elenas Instagram se ud efter dette kapitel?

Tegn eller sæt billede ind – og husk et par hashtags på linjerne.



Stemning:

Hvordan er stemningen i kapitlet - sæt kryds på strengen

Negativ _____ positiv

Et fedt/nyt ord

Genremarkør

Fantasy:

Eventyr:

Nedslag: Kapitel 4

I dette kapitel får du historien om Legendens ridder fortalt.

1. Undersøg en legende (makkerarbejde)

Undersøg: Hvad betyder ordet legende?

Tal med en makker: Kender I nogen legender? Har vi nogen legender i Danmark, der minder om den fra Legendens ridder?

2. Folkeeventyr, kunsteventyr eller fantasy? (plenum)

Diskuter i klassen: Minder historien om Legendens ridder, som den bliver fortalt i bogen, mest om

- Et folkeeventyr
- Et kunsteventyr
- En fantasyfortælling

Og hvorfor?

Tal om hvilke danske legender, I har fundet.

Til sidst kan I læse her, hvad forfatteren selv har trukket på, da hun skrev bogen.

Jeanette Sigtenborg Rasmussen: *"Jeg har især trukket på legenden om kong Arthur, Excalibur og Damen i søen. Legenden om det magiske sværd Excalibur har altid fascineret mig, og i en roman, der tidsmæssigt foregår i et middelalderligt univers, virkede et magisk sværd til at passe perfekt ind. Derudover er der også en lighed med legenden om kong Arthur, idet sværdet i min fortælling bliver fundet i en sø. Men generelt kan læseren finde referencer til flere sagn om kong Arthur og ridderne af det runde bord i min roman."*

3. Kvinder i Danvang – og Danmark (makkerarbejde)

Gå sammen med en makker.

Genlæs s. 28.

Tal om, hvordan kvinder bliver set på i Danvang – er der ligestilling? Hvilke regler gælder for mænd, og hvilke for kvinder?

Undersøg herefter: Hvordan er det med den danske hær? Hvor mange dele mænd og kvinder er der? Hvor mange kvinder går i krig for Danmark?

4. Forfatteren mener ...

Læs en bid af et interview med forfatteren, Jeanette Sigtenborg Rasmussen, herunder.

Tal derefter om, hvorfor forfatteren har valgt at tage denne problematik op. Hvad mener I om temaet? Hvor relevant er det i dag? Hvilke strømninger er der i vores tid, der handler om kvinders rettigheder? Hvor opmærksom er man på ligestilling i Danmark i dag? Hvorfor er det relevant for danskerne – og for dig?

Forfatteren, Jeanette Sigtenborg Rasmussen: *”Jeg elsker selv at læse om stærke kvinder og piger i fantasyromaner. Jeg synes, det er forfriskende, når prinsesser kan redde sig selv. Samtidig er det vigtigt for mig at sige, at dit køn ikke definerer, hvad du kan, og hvad du ikke kan. Det handler om, hvem du er som person. Derfor har jeg inddraget flere stærke, kvindelige karakterer i bogen. Men jeg er også opmærksom på, at de kvindelige karakterers styrke ikke kommer til udtryk på bekostning af de mandlige karakterer. Alle mennesker har deres styrker og svagheder, gode og dårlige sider, men det betyder ikke, at nogle er mere værd end andre, og det budskab vil jeg gerne give til læseren.”*

5. Tegn en tegneserie (individuelt/i plenum)

Genlæs legenden om ridderen – side 29-33.

Omdan historien om Legendens ridder til en tegneserie.

Sammenlign den med en makker.

Hæng derefter jeres tegneserier op og gå på fernisering i klassen.

Nedslag: Kapitel 7

1. Gå på jagt efter ord (makkerarbejde)

Gå sammen med en makker – undersøg ordene nedenfor og tegn de forskellige ting i kasserne i Arbejdsark 5.

En vams

En ringbrynje

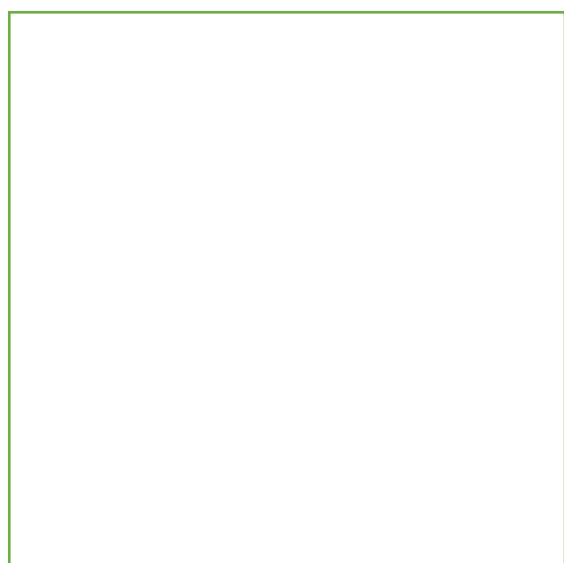
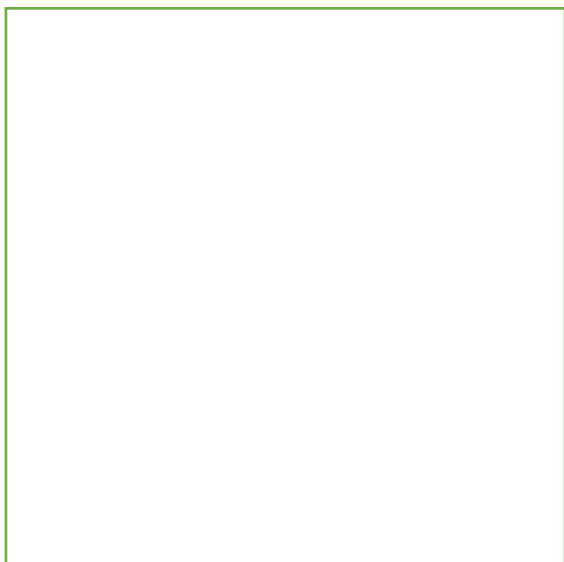
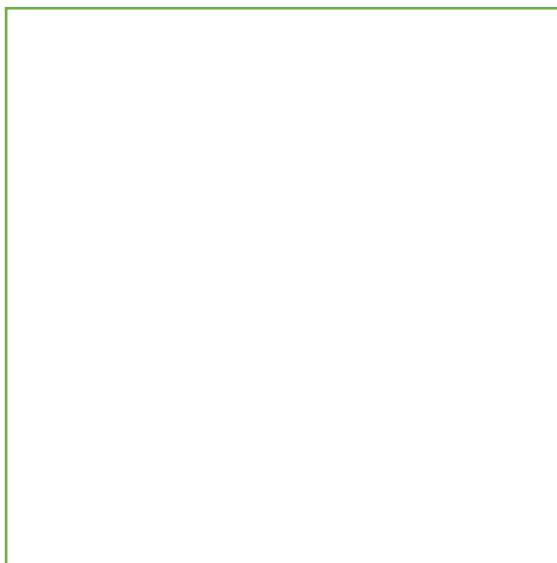
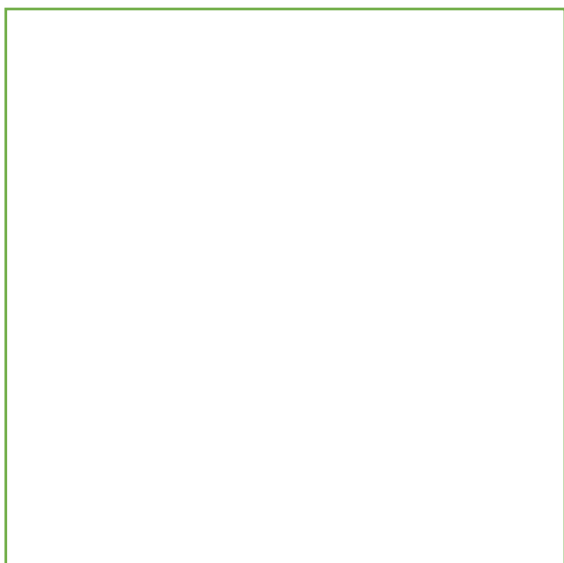
En pladerustning

En kjortel

Et ethåndssværd

Et læderskæfte

Arbejdsark 5: Tegn det her



2. Design dit eget sværd (individuelt)

Legendens ridder har et helt særligt dyr på toppen af sværdskaftet – en hvid bjørn.



Bjørnen er Danvangs symbol. Den står bl.a. for styrke, uafhængighed og fornyelse. Sværdet kan du se både på forsiden af bogen og ved Elenas kapitler.

Nu skal du designe dit eget sværd – hvilket dyr skal der være på toppen af dit sværdskafte? Og hvorfor? Måske er det dit yndlingsdyr. Eller måske vil du have et dyr, der signalerer visdom. Eller mod. Eller kærlighed. Googl forskellige dyrs betydninger og tegn dit sværd i Arbejdsark 6: Design dit eget sværd.

Arbejdsark 6: Design dit eget sværd

Nedslag: Kapitel 12

Dette kapitel er fyldt med action. Hæsblæsende jagt på hesteryg med så meget fart og adrenalin, at du næsten selv kan mærke suset om ørerne, skoven der farer forbi og høre hestehovene, der dundrer af sted under dig.

I dette nedslag skal du aflure forfatterens tricks.

1. Find sanser (makkerarbejde)

Gå sammen med en makker.

Genlæs kapitlet – læs skiftevis et afsnit højt. Efter hvert afsnit diskuterer I, om forfatteren beskriver nogle sansninger. Er der måske noget Elena hører, smager, ser, mærker, lugter?

Skriv eksempler fra teksten ned på Arbejdsark 7.

Arbejdsark 7: Sanser

Høresansen	Smagssansen	Synssansen	Følesansen	Lugtesansen

2. Sammenlign svar (gruppearbejde)

Gå sammen med et andet makkerpar.

Sammenlign jeres svar på arbejdsarket.

Hvis det andet par har nogle eksempler, I ikke har fundet, så tilføj dem til jeres arbejdsark.

3. Gør som forfatteren – skab liv!

Forfatteren bruger beskrivelser af sanser til at gøre teksten levende, medrivende, superspændende! Det skal være, som om vi er der selv. Det ville ikke være nær så spændende, hvis der bare havde stået:

Nogle mænd jagtede os. Vi red hurtigt. Vi blev hjulpet af en mand og en kvinde.

Nu er det jeres tur.

Bliv i gruppen.

Se på tekststykket nedenfor. Det fortæller ganske vist en historie, der kan være fyldt med action, men historien er lidt flad. Det er nu jeres opgave at skrive historien igen, men med masser af sanser. Overvej fx hvad Asger kan høre, smage, se, lugte, mærke. Banker hans hjerte i brystet? Hamrer pulsen i hans ører? Sprøjter gruset op, da han vender cyklen? I kan også tilføje Asgers tanker – hvad mener han egentlig om ham Viggo?

I må gerne lave om på ord – fx kan det være, at Viggo ikke bare råber. Han brøler! Og Asger ikke bare ser på Viggo – han gløder! Giv læseren en masse ekstra detaljer, måske er der nogen, der må springe for livet, da de hamrer ind gennem et villakvarter.

Skriv en fed actionscene sammen.

Og læs den højt i klassen.

Nede for enden af vejen holdt Viggo på sin cykel.

"Der var du, din lille lort," råbte han til Asger.

Asger bremsede sin egen cykel. Han så på Viggo.

"Så kom an," sagde han. Så vendte han sin cykel meget hurtigt. Og susede ned ad cykelstien.

"Nu har jeg dig," råbte Viggo og kørte efter ham.

Han jagtede Asger ned forbi skolen. Ind gennem et villakvarter. Og hen til legepladsen. Der gemte Asger sig i et legehhus. Viggo ledte lidt, men gav så op.

Nedslag: Kapitel 16

1. Genlæs og find krigens ansigt (individuelt)

Dette kapitel er rimelig voldsomt. Det beskriver krig fra sin allermest blodige og forfærdelige side. Læs kapitlet igennem igen, og find det afsnit, der gør størst indtryk på dig. Det afsnit, der viser krigens ansigt.

Det kan være et afsnit, du synes er fedt. Eller klamt. Eller et afsnit, der gør ondt i maven.

Skriv her, hvorfor du har valgt netop det afsnit.

Skriv også, hvilken stemning eller hvilke følelser afsnittet vækker i dig.

2. Del dit svar (makker/gruppearbejde)

Gå sammen med en makker.

Læs på skift jeres afsnit højt, og forklar, hvorfor I har valgt det afsnit.

Gå siden sammen med et andet makkerpar.

Læs på skift jeres afsnit højt, og forklar, hvorfor I har valgt netop det.

Vælg til slut ét afsnit, som I skal læse højt for klassen.

Formulér sammen en begrundelse for, hvorfor I har valgt netop dette afsnit.

3. Diskutér (plenum)

Læs citatet af forfatteren, Jeanette Sigtenborg Rasmussen, herunder.

Tal derefter i klassen om, om der er ting, man ikke kan skrive i børnebøger – eller ungdomsbøger.

Er der emner, man ikke kan berøre? Kan man skrive om død, selvmord, sygdom, krig – til børn og unge? Kan man skrive om at være lejemorder, eller om at mødes med folk, man ikke kender, fra nettet?

Hvilke risici er der? Og er en bog overhovedet spændende, hvis den ikke skubber til grænserne?

I kan diskutere det her i hele klassen eller i mindre grupper og så til sidst samle op.

Forfatteren, Jeanette Sigtenborg Rasmussen: *"Jeg tror, at børn og unge kan håndtere mere, end voksne nødvendigvis regner med. I dag bliver man allerede fra en tidlig alder eksponeret for vold, hårdt sprog osv. gennem diverse tv-serier og computerspil. Derfor handler det for mig om måden, jeg som forfatter behandler de her barske emner på. Volden og beskrivelsen af krig har et formål i min roman og er ikke kun skrevet ind for at holde læseren på kanten af stolen. Samtidig er det min opfattelse, at unge på fx 12 godt kan klare de blodige detaljer, ligesom det var vigtigt for mig ikke at romantisere krig. Jeg tror ikke på, at man skal sætte regler for kunst. Men en god børne- eller ungdomsbog skal tage sin læser seriøst. Hverken unge eller voksne ønsker at læse en bog, der taler ned til en. Respekten for modtageren er vigtig."*

Kapitel 5

Tekstfordybelse

Materiale:

Blankt, hvidt A3-papir

Evt. lim/"snot" til at holde kartotekskort på plads på A3-papir

Post-its

1. Havde du ret? (makkerarbejde)

Gå sammen med en makker.

Find jeres forudsigelser frem.

Tjek dem af – havde I ret?

2. Havde I ret? (i plenum)

Gå rundt i klassen. Find en makker. Fortæl om en af dine forudsigelser, og sig, om den holdt stik eller ej. Lyt til din makker. Og gå videre til en ny makker.

3. Elenas udvikling – optur og nedtur (individuelt)

Nu skal du bruge alle dine kartotekskort. Du skal nemlig plote Elenas op og nedture ind på en model.

Sådan gør du:

Gå sammen med en makker.

I får et A3-papir af jeres lærer.

Fold papiret på midten på langs. Tegn en streg langs folden. I toppen af papiret skriver du *optur*. I bunden af papiret skriver du *nedtur*.

Find dine kartotekskort frem, og klip dem ud.

Og placer dem så på A3-papiret i rækkefølge fra kapitel 1-23, alt efter om Elena har en op- eller en nedtur.

Husk at bruge hele papiret – nogle gange har hun måske kun en lille smule nedtur. Andre gange har hun vild optur.

Præsenter dit A3-papir for en makker, og vurder sammen, om I er enige

4. Struktur og plot

Et eventyr er typisk bygget op efter hjem-ude-hjem modellen. Helten er hjemme. Han befinder sig på kendt territorie. Lige indtil han påbegynder en rejse og er ude – i det ukendte. For så til sidst at få sig et nyt hjem.

Ofte får helten det halve kongerige og prinsessen i et andet land – eller vender hjem til sig selv og er blevet klogere, rigere og måske endda som et bedre menneske.

Men en roman som *Legendens ridder* arbejder med et mere kompliceret plot. Det kan være berettemodellen (eller hvalen) – eller tre-akter-modellen, som du ser herunder.

Læs om tre-akter-modellen.

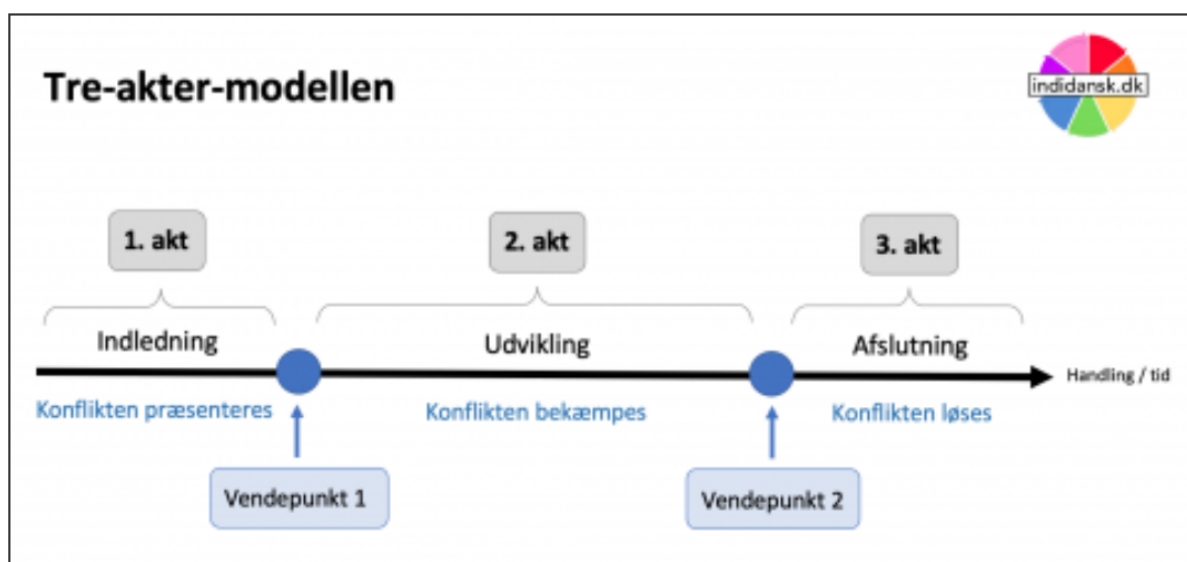
Gå derefter sammen med en makker.

Få post-its af jeres lærer.

Skriv Akt 1, vendepunkt 1, akt 2, vendepunkt 2 og akt 3 på dem.

Plot dem ind på jeres op-og nedtursmodel.

Præsenter dem for et andet makkerpar og se, om I er enige.



Akt 1: indledning

Her får vi præsenteret

- Miljø
- Personer
- Konflikt

Vendepunkt 1

Her sker der noget nyt. Historien tager en ny drejning. Hovedpersonen bliver stillet overfor et valg.

Akt 2: udvikling

Hovedpersonen kaster sig ud på sin rejse og prøver at overkomme alle de forhindringer, hun møder.

Vendepunkt 2

Historiens højdepunkt – det er her, den endelige kamp står. Løser hovedpersonen sine problemer eller ej?

Akt 3: Afslutning

Hovedpersonen har lært noget af alle sine eventyr og kan tage en ny beslutning om sit liv.

Kapitel 6

Tanker om teksten

Materiale:

Arbejdsark 8: Forskellige spørgsmål i print til eleverne

I dette kapitel skal du arbejde med at stille spørgsmål til teksten.

Du skal stille forskellige slags spørgsmål og også tænke over, hvordan teksten hænger sammen med dit eget liv.

1. Forskellige spørgsmål

Gå sammen med en makker.

I får udleveret et arbejdsark af jeres lærer.

Stil spørgsmål i de 4 kategorier. Det er ikke sikkert, at I selv kan finde svarene på alle spørgsmål.

Stil alle de spørgsmål, I kan komme på.

Vælg siden de to vigtigste i hver spørgsmåls-kategori.

Del dem med klassen.

Saml op ved at forsøge at besvare spørgsmålene i klassen.

I kan også skrive spørgsmålene på papirlapper, vælge en lap hver og gå rundt i klassen, finde en makker og forsøge at besvare spørgsmålene sammen.

Arbejdsark 8: Forskellige spørgsmål

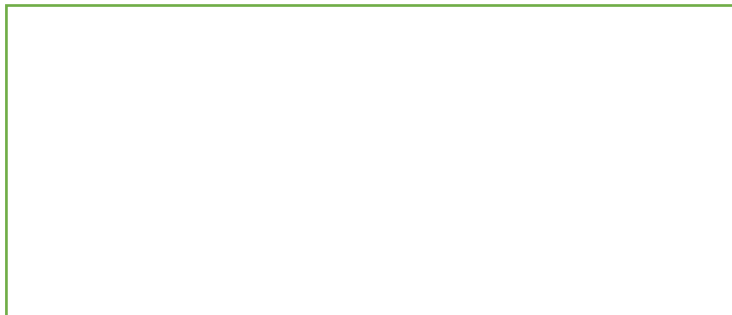
Stil spørgsmål til teksten.

Start i bunden af trappen, og bevæg dig opad.

Store spørgsmål:

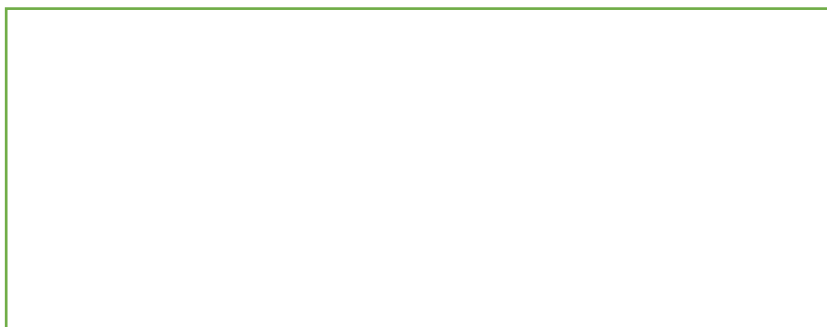
Spørgsmål til den måde, man er menneske på i teksten, spørgsmål til dilemmaer eller udfordringer, temaer eller fortolkninger.

Fx hvorfor går Elena i krig, når det er ulovligt?



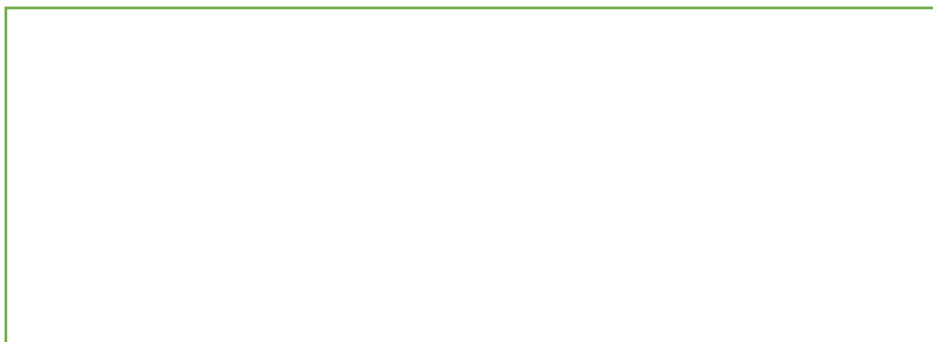
Refleksionsspørgsmål:

Spørgsmål, hvor svaret findes mellem linjerne. *Fx hvordan bliver kvinder behandlet i Danvang? Hvorfor er Danvangs symbol en bjørn?*



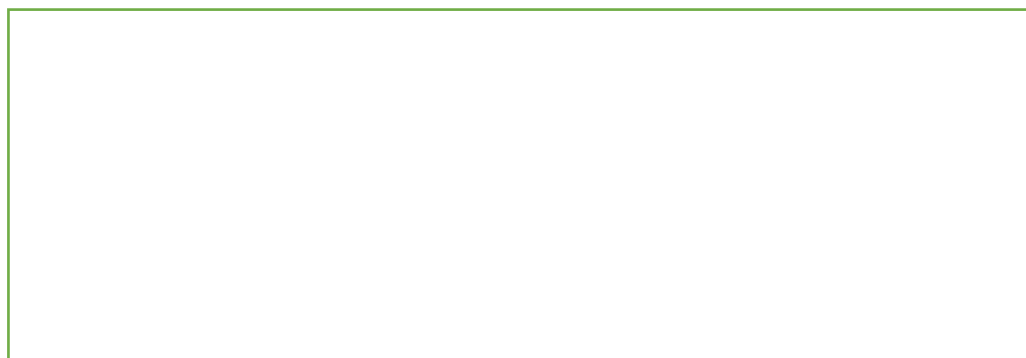
Genkendelsesspørgsmål:

Spørgsmål til ting i teksten, du kan genkende fra dit eget liv, eller som er helt fremmede for dig. *Fx Hvordan er det at tro, at ens far er skuffet over en?*



Så er det i gang-spørgsmål:

Stil spørgsmål, hvor svaret findes i teksten. *Fx – i hvilket land bor prinsesse Elena?*



Kapitel 7

Lav en bogtrailer

Materiale:

Print af opgaven til alle grupper

Præsentation af opgave

Du skal sammen med en gruppe lave en bogtrailer.

Det er lidt ligesom en filmtrailer – dem har du sikkert set mange af. Det er en appetitvækker. En teaser hedder det også. Den skal sælge fortællingen, give seeren lyst til at gå ind og se filmen i biografen. Eller i dette tilfælde – lyst til at læse bogen.

Du skal altså lave reklame for bogen – men husk: Ingen spoilers!

Fremgangsmåde:

I klassen

Google bogtrailere på nettet – find en håndfuld og se dem sammen i klassen.

Tal om, hvilke bogtrailere der fungerede godt. Altså, gav jer lyst til at læse bogen.

Bliv enige om:

- Hvor lang skal bogtraileren være?
- Hvor lang tid har I til at lave den?
- Hvornår og hvor skal den afleveres?

Hvad skal I have med?

- Bogens titel, forfatter og årstal?
- Bogens hovedperson og tema? Eller konflikten?
- Hvor bogen kan købes eller læses?
- Oplæsning fra bogen?

I grupper

Gå sammen i grupper på 3 eller 4.

- Diskutér, hvilke steder i bogen der kan være værd at fremhæve for fremtidige læsere. Er det fundet af rustningen? Er det Elenas kamp i en mandsdomineret verden? Er det hendes flugt fra slottet?
- Lav et storyboard på 6-8 billeder. Et storyboard giver filmfolk et overblik over den film, de skal til at lave. Det er lidt som en tegneserie. Men det kan også være billeder, I finder på nettet eller selv tager.

- Diskutér, hvordan I kan skabe spænding i jeres trailer. Fx ved klipning, ved voiceover, ved at filme i sort-hvid.
- Skyd jeres trailer!
Husk, at man nogle gange kan være nødt til at tage en scene flere gange, før den bliver god.
- Redigér jeres trailer.
Brug fx WeVideo, IMovie, Movie Maker eller et helt fjerde program, som I kender godt.

Præsentation (I plenum)

Præsentér jeres bogtrailer i klassen.

I kan gøre lidt ud af det – lad det være en premieredag med rød løber og sodavand. Invitér en naboklasse eller forældre, og hold den store trailerpremiere, måske med takketaler fra de forskellige grupper.

I kan evt. også præsentere jeres trailers til en samling på skolen eller for en yngre klasse.